UNIDAD DE CINTA

MANUAL DE OPERACION

1530 · 1531

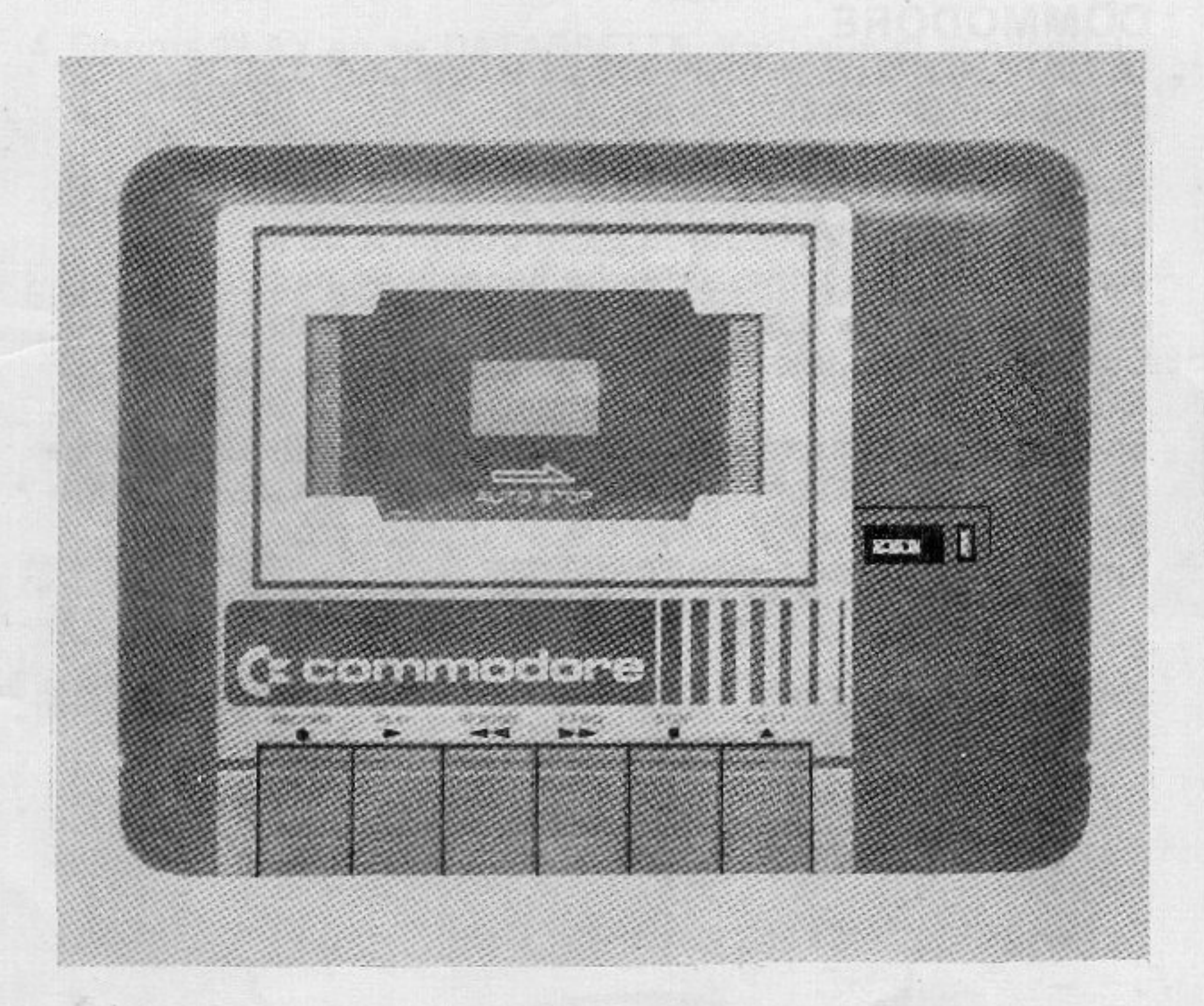


CONTENIDO

INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO DE LA DATASSETTE 1530-1531

La DATASSETTE es un aparato cuya función es grabar y reproducir programas de cómputo en cassettes magnéticos, como el cassette digital marca, **DREAN Commodore.**

Puede usarse para guardar programas que usted ha escrito y quiera utilizar posteriormente, así como para cargar en la memoria de la computadora programas elaborados que pueden obtenerse en el mercado.



DATASSETTE es una marca registrada.

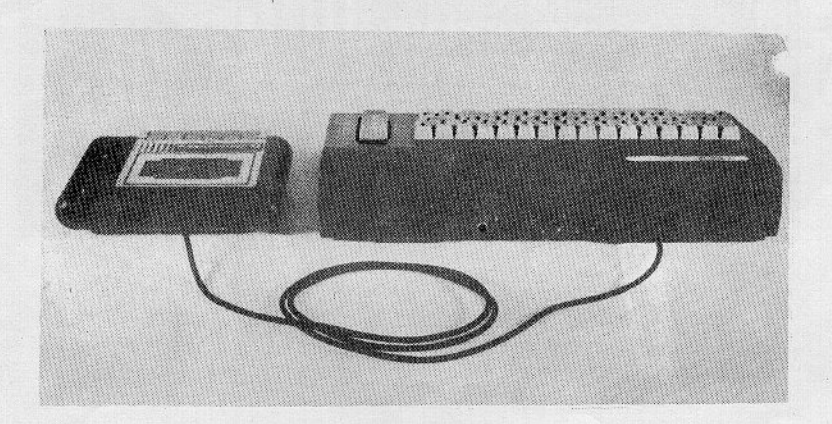
INFORMACION IMPORTANTE SOBRE SU DATASSETTE

El aparato viene acompañado de un cable integrado que conecta la DATASSETTE a su computadora. Por medio de este cable, la computadora suministra energía a la DATASSETTE y ambas se comunican.

> ***ATENCION:*** *APAGUE SU COMPUTADORA ANTES DE CONECTAR LA DATASSETTE.*

PARA USUARIOS DE COMPUTADORAS DREAN COMMODORE

La DATASSETTE fue diseñada para usarse con computadoras **DREAN Commodore:**
El modelo 1530 para PET, CBM, VIC-20 y **DREAN Commodore 64.** El modelo 1531 para **DREAN Commodore 16.**
La unidad se conecta por la parte posterior de la computadora. La conexión debe hacerse de manera que quede en la parte superior (a la vista) el logotipo de Commodore (modelo 1530) o la flecha (modelo 1531).
NO LA FUERCE.
Es muy importante mantener la unidad separada de su T.V., por lo menos a 60 cm., con el fin de evitar que las ondas de radio que emite la T.V. interfiera en el correcto funcionamiento de su DATASSETTE.



REVISION PRELIMINAR

Antes de usar su DATASSETTE siga los siguientes pasos:

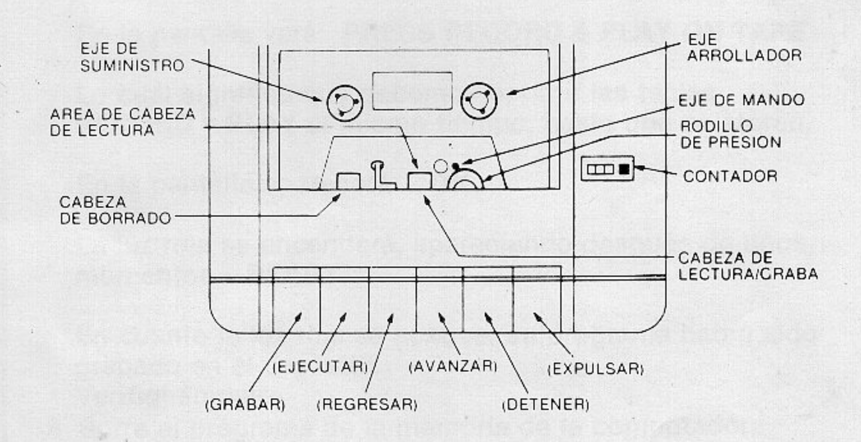
1 Apague la computadora y conecte la DATASSETTE.

2 Asegúrese que el motor de la DATASSETTE esté apagado, comprobando que todas las teclas estén en su posición más alta. Si no es así, oprima la tecla **"STOP".**

3 Encienda la computadora.

4 Oprima **PLAY** en su DATASSETTE. Verifique si al hacerlo la cabeza de lectura/grabación avanza hacia los ejes y el eje de mando entra en contacto con el rodillo de presión. (Vea Fig. 1). El eje arrollador debe moverse suavemente en el sentido contrario de las manecillas del reloj.

5 Ahora oprima **STOP.** Las cabezas deben regresar a su lugar y el eje detenerse.



REVISION PRELIMINAR

6 Oprima la tecla **REWIND.** Las cabezas deben permanecer en su lugar y el eje de suministro debe girar rápidamente en el sentido de las manecillas del reloj.

7 Oprima **STOP** otra vez, y luego **F. FWD.** Las cabezas deben permanecer en su lugar y el eje arrollador debe moverse rápidamente en sentido contrario al de las manecillas del reloj.

8 Oprima **STOP** una vez más y, con SUAVIDAD, intente oprimir **RECORD.** Debe sentir una resistencia del mecanismo que impide lograrlo.

9 Si todo ha funcionado apropiadamente, continúe con las pruebas de operación en la siguiente página. Si encontró alguna dificultad, consulte la última hoja de este manual.

PRUEBA DE FUNCIONAMIENTO

Para probar el funcionamiento de su nueva **DATASSETTE**, escriba un pequeño programa, grábelo en un cassette y cárguelo nuevamente a la computadora.
Para ello consiga un cassette virgen y colóquelo en la DATASSETTE. Oprima **REWIND** para asegurarse de que trabajará con la cinta desde su comienzo.

> ***ATENCION:*** *No use cassettes con una duración superior a 30 minutos, pues su DATASSETTE puede dañarse.*

Ahora siga los siguientes pasos:

1 Teclee la siguiente frase:
10 PRINT "ESTA ES UNA PRUEBA"
2 Oprima **RETURN**
3 Teclee: **SAVE "PRUEBA"**
4 Oprima **RETURN**

En la pantalla verá: **PRESS RECORD & PLAY ON TAPE**

Lo cual significa que debemos oprimir las teclas **RECORD** y **PLAY** al mismo tiempo, hasta que se atoren.

En la pantalla aparecerá:... **OK**

La luz roja se encenderá, apareciendo después de unos momentos... **READY**

En cuanto la luz roja se apague, su programa habrá sido grabado en el cassette.
Verifiquémoslo.

5 Borre el programa de la memoria de la computadora tecleando: **NEW**

y oprimiendo **RETURN**

la pantalla mostrará la palabra **READY**

6 Teclee: **LIST**

y oprima **RETURN**

PRUEBA DE FUNCIONAMIENTO

Aparecerá en pantalla: **READY**
lo cual significa que la memoria está en blanco.

7 Regrese el cassette oprimiendo la tecla **REWIND,** cuando la cinta esté otra vez en su comienzo oprima **STOP.**

8 Teclee: **LOAD "PRUEBA"**

y oprima **RETURN**

Aparecerá en pantalla: **PRESS PLAY ON TAPE**
lo cual quiere decir que tiene que oprimir la tecla **PLAY.**
Una vez hecho, aparecerá: **OK**
SEARCHING FOR PRUEBA
LOADING
Finalmente: **READY**

ATENCION: *Si la computadora muestra:* **LOAD ERROR** *reinicie el paso 8.*
Si el mensaje se repitiera consulte la última página de este manual.

9 Teclee: **LIST**

y oprima **RETURN**

Aparecerá: **10 PRINT "ESTO ES UNA PRUEBA"**
READY

La memoria de la computadora ha recuperado el programa **PRUEBA** que usted grabó.

NOTA: *Si los pasos descritos ocurrieran sin problemas, su DATASSETTE funciona correctamente. En caso contrario consulte la última página de este manual.*

CONSERVACION DE LOS CASSETTES

Tenga la precaución de volver todos los cassettes al comienzo después de su uso para protegerlos de la contaminación. No almacene o deje sus cassettes cerca de campos magnéticos como los producidos por bocinas o motores eléctricos.

MANTENIMIENTO DE LA DATASSETTE

La DATASSETTE utiliza cabezas magnéticas para grabar y reproducir la información de los cassettes. Estas cabezas tienden a acumular residuos y polvo lo cual dificulta el contacto de la cassettera con la cinta del cassette, perjudicando los procesos de grabado y reproducción. Para evitarlo, debe realizarse el siguiente procedimiento cada 1 ó 2 horas de utilización.

LIMPIEZA Y DESMAGNETIZACION DE LAS CABEZAS DE LA DATASSETTE

Se necesitará lo siguiente:

1 Limpiador de cabezas. (El alcohol puede ser usado alguna vez, pero no es recomendable usarlo habitualmente).

ATENCION: *No use tricloretano ni cualquier otro disolvente de plástico o hule.*

2 Bastoncillos con cabeza de algodón.

3 Aparato desmagnetizador de cabezas.

LIMPIEZA Y DESMAGNETIZACION DE LAS CABEZAS DE LA DATASSETTE

SIGA ESTOS PASOS PARA LIMPIAR Y DESMAGNETIZAR SU DATASSETTE

1 Apague la computadora

2 Oprima **EJECT** para abrir la cubierta, después orpima **PLAY** para que salgan las cabezas.

3 Humedezca el bastoncillo de algodón con el líquido limpiador de cabezas. Talle éste sobre las cabezas de lectura/grabación y de borrado (Fig. 1). Cualquier partícula de óxido que se encuentre alrededor de la cabeza debe ser eliminada. También limpie el rodillo de presión y las zonas próximas si el líquido limpiador de cabezas es apropiado.

4 Enchufe el desmagnetizador, y actívelo. Debe estar al menos 30 cm. separado de la DATASSETTE.

5 Mueva despacio el desmagnetizador por arriba de la cabeza de lectura/grabación (Fig. 1) y alrededor de la superficie de las cabezas. La velocidad debe ser de 3 cm. por segundo.

6 Siga moviendo el desmagnetizador hacia la cabeza de borrado (Fig. 1) y luego por toda el área donde se inserta el cassette.

7 Separe lentamente el desmagnetizador de las cabezas. No desactive el campo hasta que se encuentre a unos 60 cm. de éstas.

OPERACION DE LA DATASSETTE

Ahora veremos los comandos que activarán su DATASSETTE. Simplemente teclee el comando deseado y oprima: **RETURN**

Junto a estos comandos tecleará en cada caso el nombre asignado a su programa. Elija un nombre con un significado claro que lo distinga de otros programas (o archivos de datos) del mismo cassette. Nombres como Prog 1, Prog 2, etc., no son buenos porque no distinguen bien. En ningún caso el nombre excederá de 16 caractéres.

SAVE "NOMBRE"
Grabará o salvará **(SAVE)** un programa en la DATASSETTE.
Ejemplo: **SAVE "PRUEBA"** grabará el programa **"PRUEBA".**

> ***NOTA:*** *Si únicamente teclea **SAVE**, grabará el programa sin nombre.*

LOAD "NOMBRE"
Recuperará o cargará (LOAD) el programa "NOMBRE" de la DATASSETTE a la computadora. Los otros programas del mismo cassette serán ignorados.
Ejemplo: LOAD "PRUEBA", cargará el programa "PRUEBA".

> ***NOTA:*** *Si solo se teclea **LOAD** cargará el primer programa que se encuentre en el cassette.*

VERIFY "NOMBRE"
Verifica que el programa ha sido grabado correctamente.
Ejemplo: **VERIFY "PRUEBA"** Busca y verifica el programa **"PRUEBA"** en el cassette.

Si la computadora responde **OK READY**
el programa ha sido grabado correctamente

Si la computadora responde **VERIFY ERROR READY**

El programa no ha sido grabado correctamente.

OPERACIÓN DE LA DATASSETTE

Utilice de nuevo el comando **SAVE** y verifique otra vez. Si la falla continúa puede ser debido a que su DATASSETTE no esté trabajando correctamente o que la cinta es de mala calidad o que las cabezas necesitan limpieza.

> ***NOTA: VERIFY*** *también se puede utilizar para encontrar el final de la cinta ya grabada para salvar un nuevo programa de la siguiente manera:*
>
> *Dé el comando **VERIFY "NOMBRE"** con el nombre del último programa en su cinta. La computadora buscará este programa. Al encontrarlo mandará el mensaje **VERIFY ERROR** pero dejará la cinta justo en el lugar a partir del cual se puede grabar el nuevo programa.*

USO DEL CONTADOR

La DATASSETTE tiene un contador de 3 dígitos que puede usarse para encontrar sus programas grabados más rápidamente.
Usando el contador correctamente puede avanzar o retroceder la cinta hasta el lugar donde esté el programa que quiere reproducir. Esto ahorra tiempo porque la computadora no necesita buscar por toda la cinta.
El contador funciona cuando el cassette está avanzando, retrocediendo, grabando o reproduciendo.

Para usar el contador para encontrar rápidamente un programa grabado siga los siguientes pasos:

1 Asegúrese de que la cinta esté en su comienzo.

2 Oprima el botón del contador que se encuentra a un lado de los números, los cuales deben quedar en 000.

3 Fíjese en el número que tiene el contador cuando vaya a grabar (**SAVE**) un programa. Este número indica dónde está situado en la cinta.

4 Avance hasta el número del contador que corresponde al programa buscado.

5 Siga el procedimiento normal para cargar (**LOAD**)

NOTA: *El contador no trabajará bien si no sigue los pasos 1 y 2. No ponga el contador en ceros si la cinta no está situada en su comienzo.*

USO DE ARCHIVOS

Los programadores experimentados pueden escribir programas más sofisticados que requieren de grandes cantidades de datos, los cuales pueden ser almacenados (grabados) en "Archivos" en el cassette. A continuación se explican los comandos para el uso de estos archivos:

Los archivos de datos pueden escribirse a, y leerse de la DATASSETTE. No pueden ser cargados como un programa pero sí leídos por un programa. Para eso debemos comunicar la computadora con la DATASSETTE con el comando **OPEN.**

OPEN A, B, C, "NOMBRE"

Esta instrucción abrirá un archivo lógico llamado **"NOMBRE"**. Junto con el comando se dan los siguientes datos:

A Elija un número de referencia del 1 al 255. Si el programa utiliza más de un archivo, cada archivo tendrá su propio número.

B Deberá ser 1 para la DATASSETTE. Es el número de código para este aparato.

C Especifica si el programa escribirá o leerá el archivo.

Si **C** = 0, leerá los datos del archivo.

Si **C** = 1 Cuando el archivo se cierre quedará registrado en la cinta **"Fin de archivo".**

Si **C** = **2** Cuando el archivo se cierre quedará registrado en la cinta **"Fin de cinta".**

Ejemplo: OPEN 5,1,1, "PRUEBA"

Abre el archivo llamado **"PRUEBA"** cuyo número de referencia es 5 y que servirá para escribir datos.

USO DE ARCHIVOS

Si el valor del tercer número es 2 y el nombre del archivo **"PRUEBA"**, éste registrará una marca de **"fin de cinta"** al final del archivo. Si se instruye a la computadora que lea un archivo que esté después del archivo **"PRUEBA"**, cuando haya pasado éste, aparecerá en la pantalla: **FILE NOT FOUND ERROR** (error: no se encontró el archivo) y se detendrá la cinta. Esto es porque el archivo **"PRUEBA"** le dice a la computadora que la cinta ha terminado-aunque en realidad haya más cinta disponible- por lo que para la computadora no hay más programas en la cinta.

El tercer dato (C) y el nombre del archivo pueden ser omitidos si el usuario lo desea. Si no se anota el nombre, el archivo será abierto **(OPEN)** sin nombre. Cuando la computadora dé la instrucción de leer, lo hará con el primer archivo que encuentre. Si no se anota el tercer dato, el archivo será abierto para leer (cargar información).

Otros comandos:**INPUT # A,D**

Dará entrada **(INPUT)** a datos al programa desde el cassette.

A: Es el mismo número de referencia asignado al archivo en la instrucción **OPEN** que especifica que se leerá el cassette.

D: Es la variable del lenguaje BASIC que recibirá el valor del dato leído en la cinta. Si el dato es una palabra entonces D debe ser D$. Si no se hace así, aparecerá el mensaje **FILE DATA ERROR** (error en el dato del archivo).

Ejemplo: INPUT # 5, A$

dará entrada a una palabra (o valor alfanumérico) del archivo lógico 5. El dato será leido del cassette y asignado a la variable A$.

GET # es una alternativa para **INPUT. GET #** recogerá un solo carácter o letra a la vez, incluso comas, puntos, puntos y comas, etc., lo cual no puede hacer **INPUT #**

USO DE ARCHIVOS

PRINT#A,D
Escribirá datos al cassette desde el programa.

A: Es el mismo número asignado al archivo lógico en la instrucción **OPEN** que especifica que se escribirá al cassette.

D: Es la variable de BASIC que contiene el valor del dato a ser escrito en el cassette. Si el dato es una palabra, deberá usarse D$.

Ejemplo: PRINT#5, A$

dará salida a la palabra **A$** hacia el archivo 5 en la cinta. Este archivo ha sido abierto **(OPEN)** para escribir. Si no fué hecho esto apropiadamente, aparecerá el error: **NOT OUTPUT FILE** (no hay archivo para salir).

CLOSE A

Cerrará el archivo número **A**, cuando **A** fue designado para este archivo en la instrucción **OPEN**.

> ***CUIDADO:*** *Si este comando no se usa después de que todos los datos se han escrito al cassette, algunos datos pueden perderse.*

HE AQUI ALGUNAS RUTINAS PARA PROGRAMAS QUE UTILIZAN LOS COMANDOS VISTOS:

Ejemplo 1. Escribiendo datos.

```
10 OPEN 1,1,1, "ARCHIVO DE PRUEBA"
20 FOR X = 1 TO 10
30 PRINT# 1, X
40 NEXT
50 CLOSE 1
```

Línea 10: Abre el archivo No. 1 para escribir con el nombre de "ARCHIVO DE PRUEBA".
Línea 20: Ejecuta lo que hay entre FOR y NEXT 10 veces.
Línea 30: Escribe en el archivo 1 el valor de la variable X.

Línea 40: Regresa a la línea 20 hasta 10 veces.
Línea 50: Cierra el archivo 1.

Ejemplo 2. Leyendo datos usando INPUT #

```
10 OPEN 1,1,0, "ARCHIVO DE PRUEBA"
20 INPUT # 1, D$
30 PRINT D$
40 IF ST = 0 GOTO 20
50 CLOSE 1
```

Línea 10: Abre el archivo 1 para leer datos del archivo lógico "ARCHIVO DE PRUEBA".
Línea 20: Lee datos (palabras) del archivo 1 para ponerlos en la variable D$.
Línea 30: Imprime en la pantalla el valor de D$.
Línea 40: Verifica el status del cassette. Si va bien regresa a la línea 20.
Línea 50: Cierra el archivo 1.

Ejemplo 3. Leyendo datos usando GET #

```
10 OPEN 1,1,0, "ARCHIVO DE PRUEBA"
20 GET #1, D$
30 PRINT D$
40 IF ST = 0 GOTO 20
50 CLOSE 1
```

Línea 20: Lee un solo carácter (letra o número de un dígito) y lo que pone en la variable D$.

PROBLEMAS CON SU DATASSETTE

Si su DATASSETTE está presentando algún problema, ya sea mecánico o electrónico acuda a su distribuidor **DREAN COMMODORE**.



DIVISION INFORMATICA,
ELECTRONICA Y COMUNICACIONES


ENCICLOPEDIA DE
REFERENCIA | EDUCATIVA
RETROTECNIA
PARA ENTENDER LA EVOLUCION DE LOS ORDENADORES A TRAVES DEL TIEMPO